Dr. R. Weller

Universität Bremen
Institut für Informatik
7. Januar 2021

WS 2020/2021

Übungen zu Media Engineering - Blatt 3

Abgabe am 14. 01. 2021

Aufgabe 1 (GUI-Design begutachten, *3 Punkte*)

Wie schon bei dem Pflichtenheft, ist das Design der GUI wieder nur die eine Seite. In dieser Übung dürfen Sie erneut die Seiten wechseln und das (anonymisierte) GUI-Design einer der andere Gruppen begutachten.

Prüfen Sie, ob die Kriterien aus der Vorlesung für ein gutes GUI-Design erfüllt sind. Diese Kriterien sind z.B. die 8 Prinzipien für gutes GUI-Design, die Gestaltgesetze, die Gesetze von Fitt und Hicks, die magische 7 oder die Regeln für die Farbgebung.

Finden Sie mindestens 3 auffällige Punkte in dem GUI-Design das Ihrer Gruppe zugeschickt wurde und präsentieren Sie diese in der Abgabeübungsstunde.

Aufgabe 2 (Objektorientierte Analyse und Design, *14 Punkte*)

Analysieren und designen Sie Ihr Projektchen gemäß der objektorientierten Modellierung (Zur Erinnerung: Eine der Anforderungen an Ihr Spiel ist, dass es aus mindestens 3 C++-Klassen bestehen soll).

Erstellen Sie dazu alle benötigten UML-Diagramme, also:

- Use-Case-Diagramm
- Objektdiagramm
- Klassendiagramm
- Aktivitätsdiagramm
- Sequenzdiagramm
- Kommunikationsdiagramm
- Zustandsdiagramm

Sie dürfen die UML-Diagramme mittels Papier und Bleistift oder auch gerne mit beliebigen anderen Tools entwerfen.

Erstellen Sie in Ihrem Gruppenordner in stud.IP einen Unterordner mit dem Namen `Blatt3`. Laden Sie Ihre Diagramme (optimalerweise als Pdf-Datei) bis zum 13.01. dort hoch und benennen Sie sie in `UML_Gruppe(Gruppennummer).(pdf/zip)`, gemäß den Regeln vom letzten Übungszettel.

Präsentieren Sie ausgesuchte Ergebnisse Ihrer Modellierung in der Abgabeübungsstunde (also wählen Sie beispielsweise die drei schönsten Diagramme aus, oder auch Diagramme, zu denen Sie noch Fragen haben. Die Gesamtpräsentation sollte 7 Minuten nicht wesentlich überschreiten. Hochladen sollten Sie allerdings Ihre vollständige Diagrammsammlung!).

Aufgabe 3 (Aufgabenverteilung, *3 Punkte*)

Erstellen Sie einen kurzen Plan, wer aus der Gruppe in der anstehenden Implementierungsphase welche Aufgabe übernimmt. Mögliche Aufgaben wären:

- C++-Programmierung
- Blueprint-Programmierung
- GUI-Erstellung in der Unreal-Engine
- Modeling-/Texturing-/Animation-Artists
- Leveldesign
- Projektleitung
- Technik (z.B. git-Repository aufsetzen,...)
- ...

Präsentieren Sie Ihren Plan in der Abgabeübungsstunde.